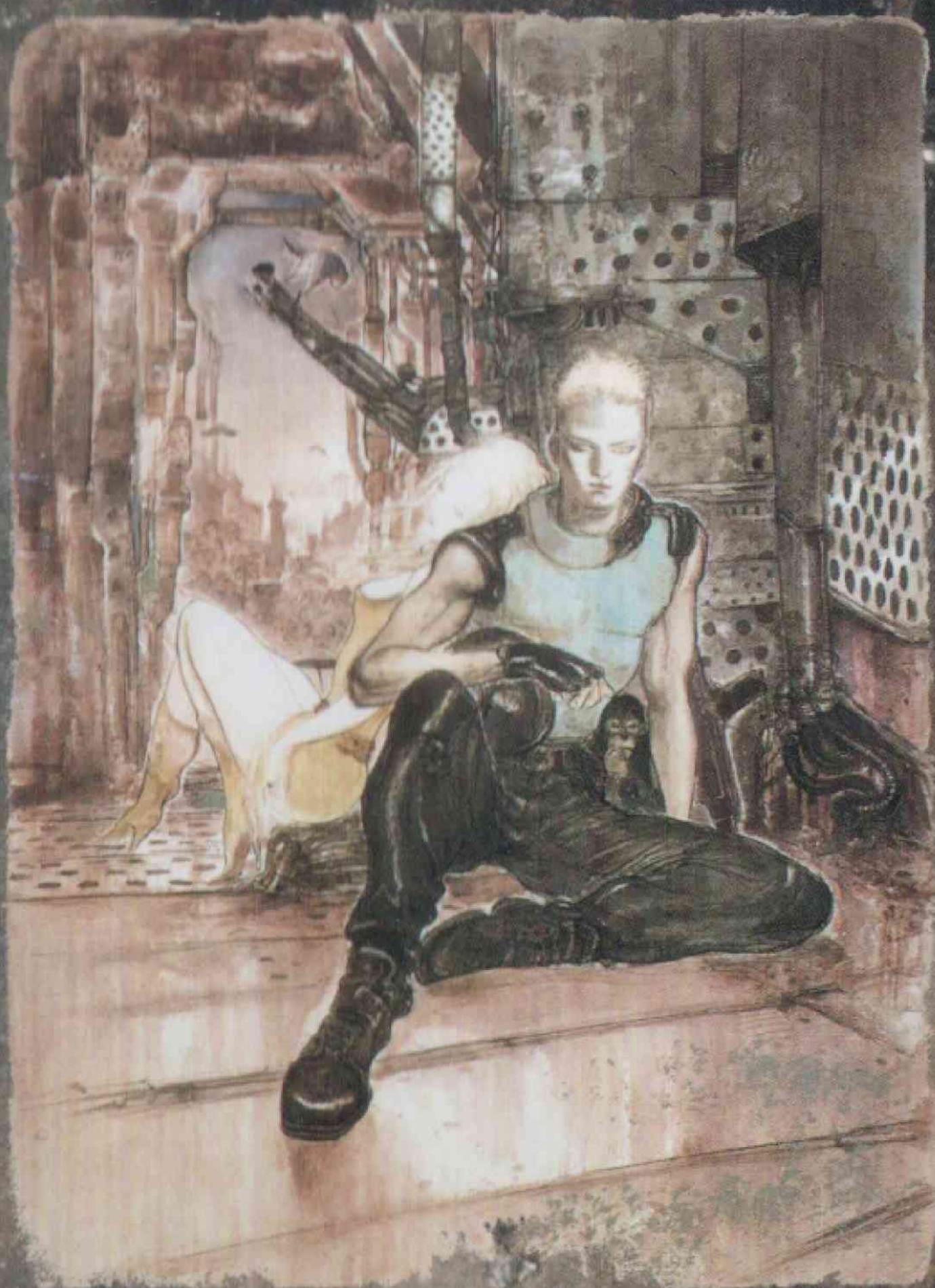




# FRONT MISSION

フロントミッション

TM



取扱説明書

SHVC-AGCJ-JPN

**SQUARESOFT**



このたびは、スクウェアのスーパーファミコンソフト『フロントミッション』をお い げいただき、 にありがとうございましたPご  
の に、 い の など、この「 」をよくお  
みいただき、 し！ でご ください。また、この「  
」は に してください。

### 【 のご 】

- ご は、ACアダプタをコンセントから ず いておいてください。
- テレビ から、できるだけ れてゲームをしてください。
- ” ゲームをする は、 のため、 ないし2 ごとに1  
~i の ! をしてください。
- \$ ですので な での や ぴ いショック  
を けてください。また、 S に しないでください。
- に を れたり、 にぬらすなど、 さないようにしてください。  
の となりま
- シンナー、ベンジン、アルコール の でふかないでください。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ スクリーン のテ  
レビ に すると、 ヤケ ずるため、 しないでく  
ださい。

### 【 の に するご 】

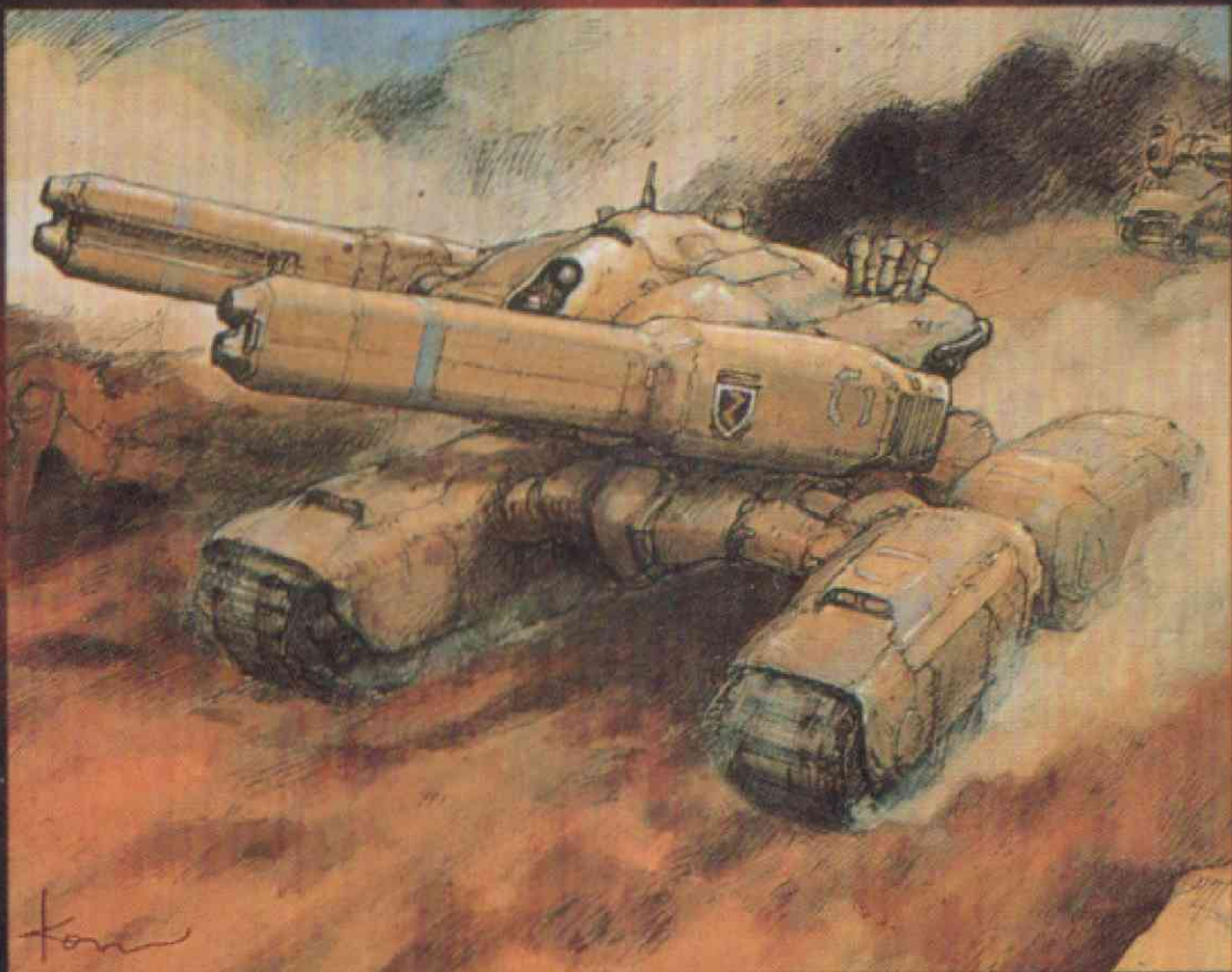
れた して にわたるプレイ う ・しく りま  
せんので けてください。 にごく稀に、4い'・の||バ" を けた  
り、テレビ を たりしている に、 のけいれんや  
の の を Tる がい"・ニうした を した は、テレ  
ビゲー をする に ず してくだ・し、ttz テレFゲームをし  
ていて、このような ® カ た には、ゲ・ム» め、 の を  
けてください。



# FRONT MISSION

フロントミッション

USER'S MANUAL



## CONTENTS

いの まり~ PROLOGUE.....	4
の ~FIELD of WAR.....	6
~ CONTROL SYSTEM.....	8
~ 00M AT SYSTEM.....	11
キャラクターの ~LEVEL UP.....	17
について~ TOWN GUIDE .....	19
キャラクター~ CHARACTERS .....	24
データファイル~ DATA FILE.....	27



# いの まり

## PROLOGUE

.....○

は、オシアナ OCMJ と  
ニューコンチネント USN の  
と の 立に まれていたD  
そして、太平洋に浮かぶハフマン島で、  
そ ○ "MiaBMEW" ハ

ラーカス ....  
ニューコンチネント USN は  
ハフマン の ラーカス が  
オシアナ OCU の  
ヴァンドルングパンツァー 4 に され、  
が されたと した。  
これに しOCUは、 の を ○  
すべてはUSNの であると した。  
の は まず:  
ついにハフマン が  
に したのである。

こうして 2 ハフマン は した.....○  
オシアナ は、  
ラーカス に した  
ヴァンツァーパイロット を  
” に ”と した。  
の を き、 の を るものは、  
に したパイロット だけとなった。

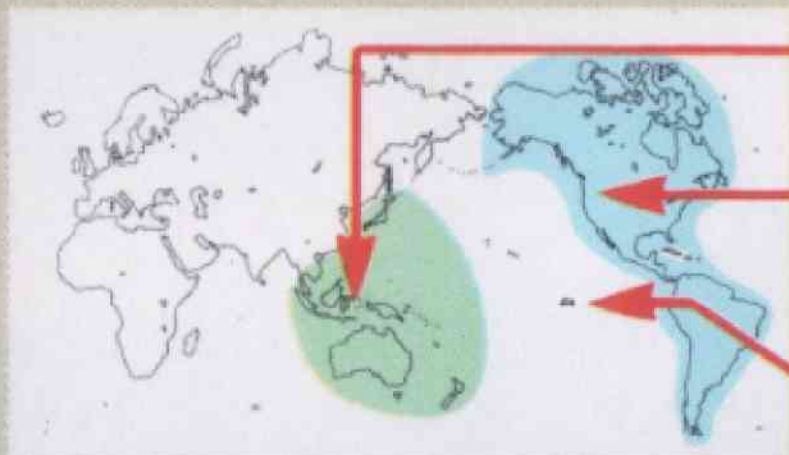






の

## FIELD of WAR



*Ocean Community Union*

*United States of the  
New continent*

*Huffman Isl.*



Huffman IsL



OCU



USN

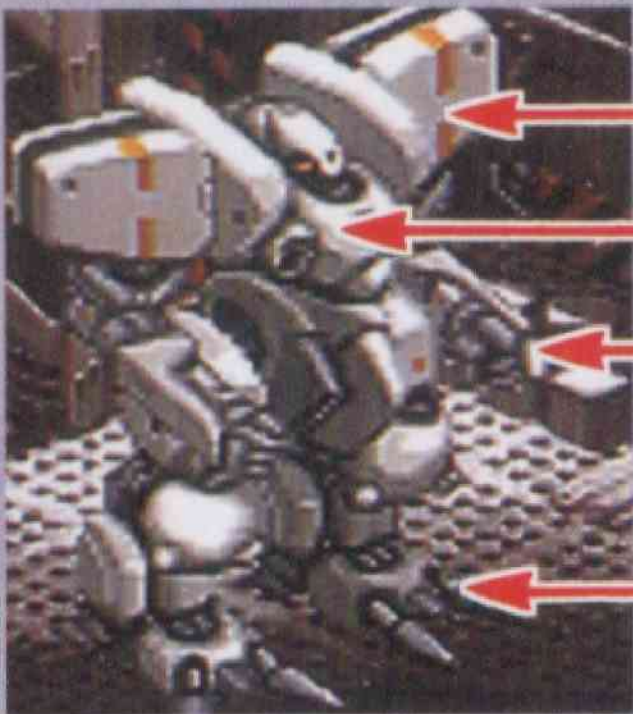


# Huffman Island Data ハフマン データ

: 1、	269	:77,87	5t
:79,219	<nf	:33.575	
: 4,550,000	a	87.2	
OCU	182.675	48755B	
USN	272.4	93.2751	
:H\$	ハフマンドラー	^^	:216. kl
:48.2771		ガス	: 5820.3 m"

## WANDRUNG PANTER

ヴァンドルングパンツァー



SHOULDER

BODY

ARM

LEG

によって に ^ ・ する に  
を すことで と をコントロール  
できる のアクチュエータを600 い、  
に い きを した ・ O の  
になし と を る. ヴァンツァー  
もしくはWAP<sub>0</sub>

WAW は として され  
たが、その に するため カ み、  
4 にいたって WAWが , と  
SIJするためWAP ヴァンドルング パンツァー  
の が えられた。

を ばない と な カ、  
で できる ら、 で され  
の の を げつつある.ただし、  
の は できず に の  
を うことはできないでいる。

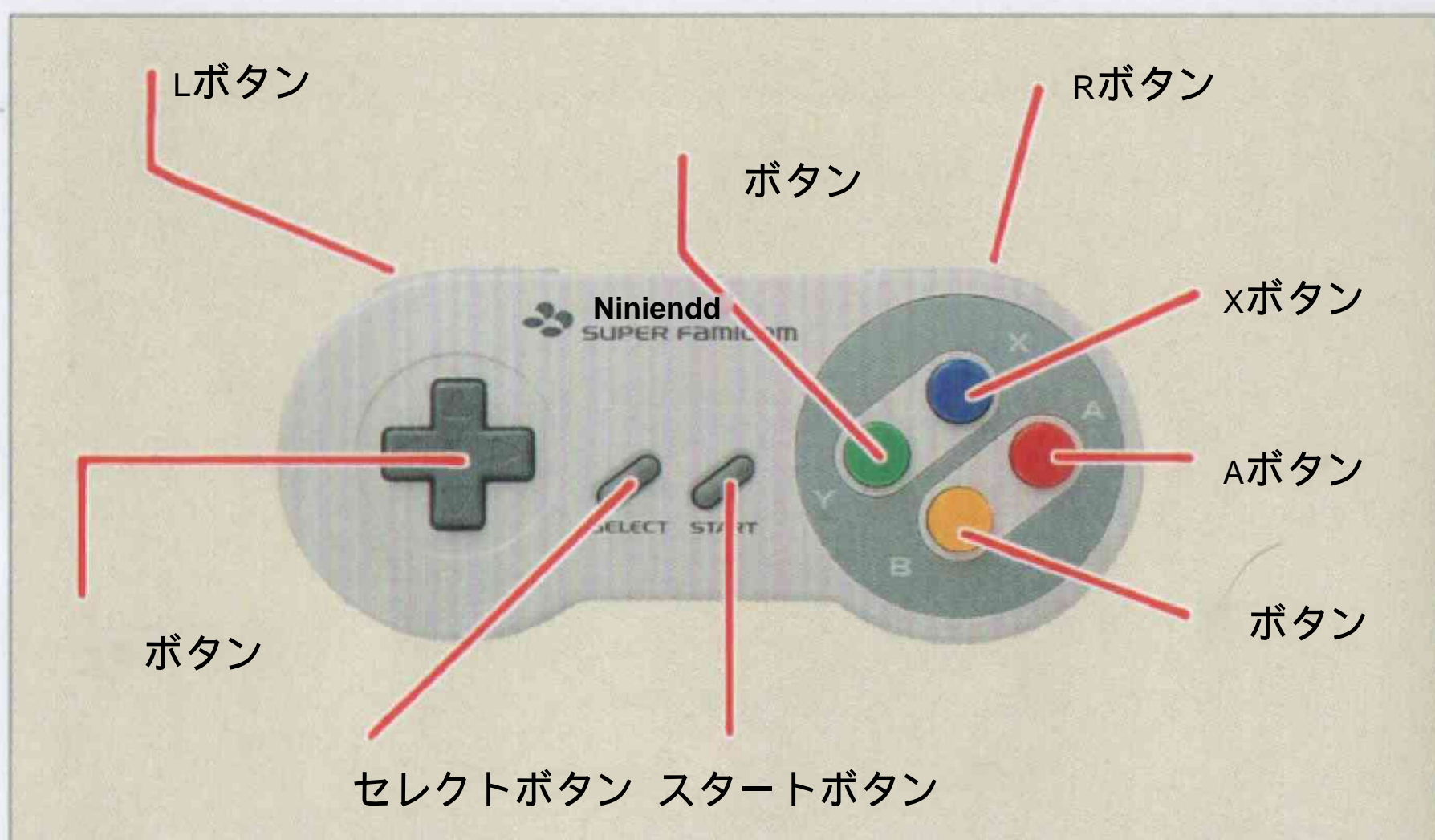




# LJ-11T7 M 基本操作

## CONTROL SYSTEM

ここではコントローラーの ない を しま MAP  
や MAP の ! など な では、ボタン などの い  
が わることがありますので この にあるそれぞれの を  
した をよく んで をしてください。



A ボタン: コマンドを した R ボタン: MAPで ユニ  
リ、メッセージを へ めたりす ットの を1つ のユニット  
るのに しま へ すことができま ただし  
B ボタン: コマンドをキャンセル したユニットは できま  
したり、1つ のメニューウィン せん。  
ドウへ るのに しま スタートボタン MAPでシ  
X ボタン: MAPで の ステムウィンドウを きます  
に れているユニットを し セレクトボタン: MAPでコ  
ま マンドウィンドウを きます○  
Y ボタン: MAPで; ユニ ボタン ユニッ トを させ  
ット の の を し たりコマンドを する に  
て、 にしま しま  
L ボタン: MAPで、 ユニ  
ット の を1つ へ めます。



# ゲームの め

カセットをスーパーファミコン に しくセットして をいれ  
てください。タイトル でAボタンかスタートボタンを すと  
GAME MENUウィンドウが きますL

## ・ めからプレイする

めてまたは めからプレイす  
る は、NEW GAMEを び、A  
ボタンを してください。

## ・セーブファイルで める

セーブしてあるゲームの きを  
する は、LOAD GAMEを びA  
ボタンを してください。 に  
File Listのファイルのどちらか  
を びAボタンで、ゲームが  
まります。

## ・ ファイルで める

M に したデータがある  
、CONTINUE ぐ されま  
す これを びAボタンを して  
ください。 データは ロー  
ドすると えてしまいま

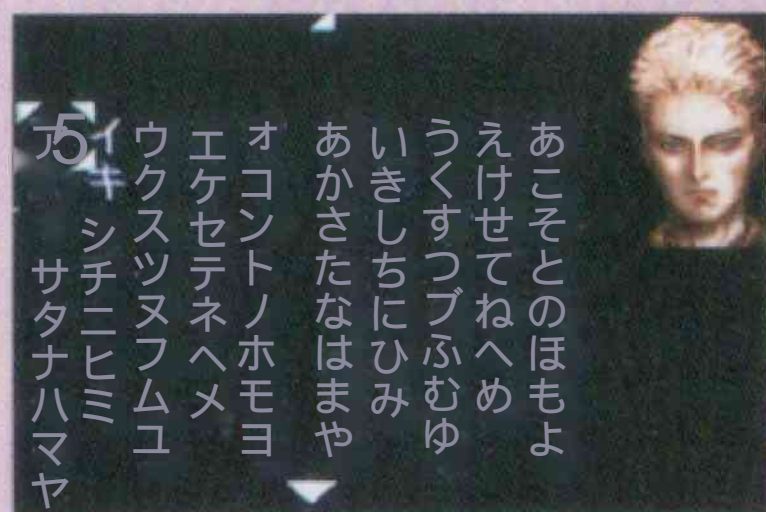


## の

NEW GAMEを めると、この  
キャラクターの になりま  
す

「 」で を します。  
ボタンで を び、Aボタンで  
、BでIつ をキャンセルし、  
8 まで できます を

したら、スタートボタンで します。  
に「 コールサイン」でキャラク  
ターのコールサインを しますアル  
ファベット8 まで べま





# ゲームのわり

この「フロントミッション」では、ゲームのデータをしておく  
が2つあり、一つは、ハフマンにあるでセーブする  
○もう一つは、MAPでしてデータをすで

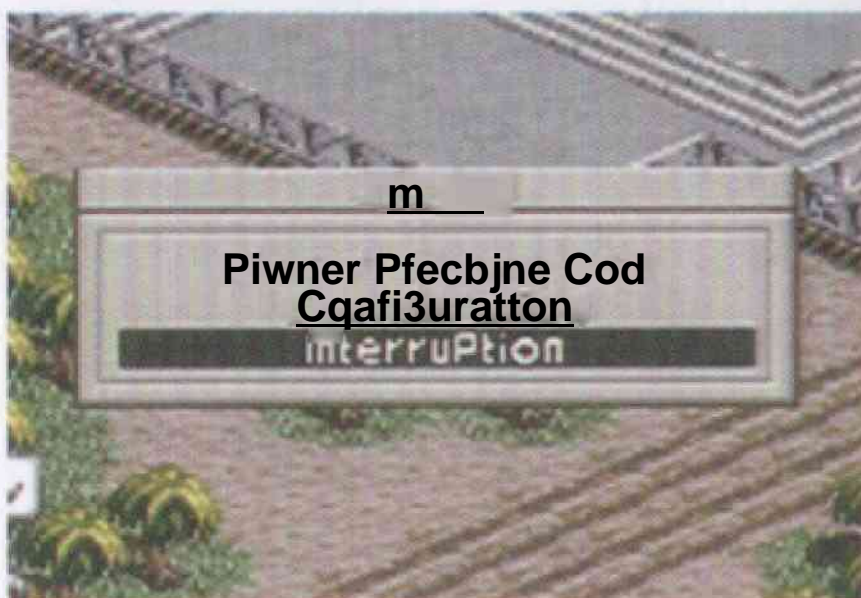
## でセーブする

ゲームのとにてくる  
フマンのやて;セーブが  
できまにるとされる  
メニューウィンドウのから  
Save/Loadをしてください  
File Listウィンドウがれますので  
データをセーブしたいファイルに  
カーソルをわせ、Aボタン  
でセーブしてください。



## にする

MAPにスタートボタン  
をしてシステムウィンドウを  
き、!InterruptionをんでAボタ  
ンをすと、そののデータの  
ままゲームをできま



データは1つしかできません。また1データを  
をCONTINUEでロードすると、そのデータはえてしまいます。

## ゲームオーバー

でキャラクターがするヴァンツァーのボディカ  
されたは、ゲームオーバーとなりまゲームオーバーになつ  
たは、めからまたはすでにセーブしてあるデータにもどってス  
タートしてください。ただし、ゲームをめからスタートして  
のだけは、キャラクターのするヴァンツァーが  
されてもゲームオーバーにはなりません。



## COMBAT SYSTEM

このゲームの はターン て ユニットを1っずつ かして  
は うもので 【つの ^MAPでの が て すると、 ユ  
ニットのヴァンツァーは された も めて されま

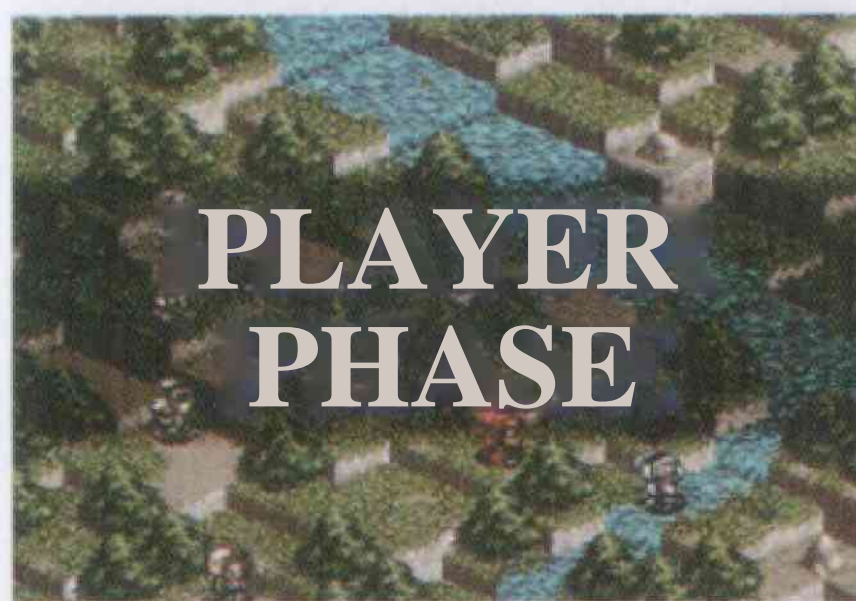
- **MAPから する**  
MAPで と MAP  
を できます と  
を ぶ を+ ボタンで かし、  
Aボタンを すと が へ  
しま Aボタンでその や  
MMAPへ ります;

マップ のマは 、《 は  
の ステージ です。

- **メンバーを**  
ユニットの が えると、  
MAPへ った に、その  
に するメンバーの が  
されま Aボタンで ユ  
ニットを て び、 したユニ  
ットの でAボタンで 。

- **ルールと**  
はターン です を  
させれば 、 ユニットが  
されれ です され  
た できなくても、  
には イ ありません。

- まえに された  
の の いによって、  
が えられますL





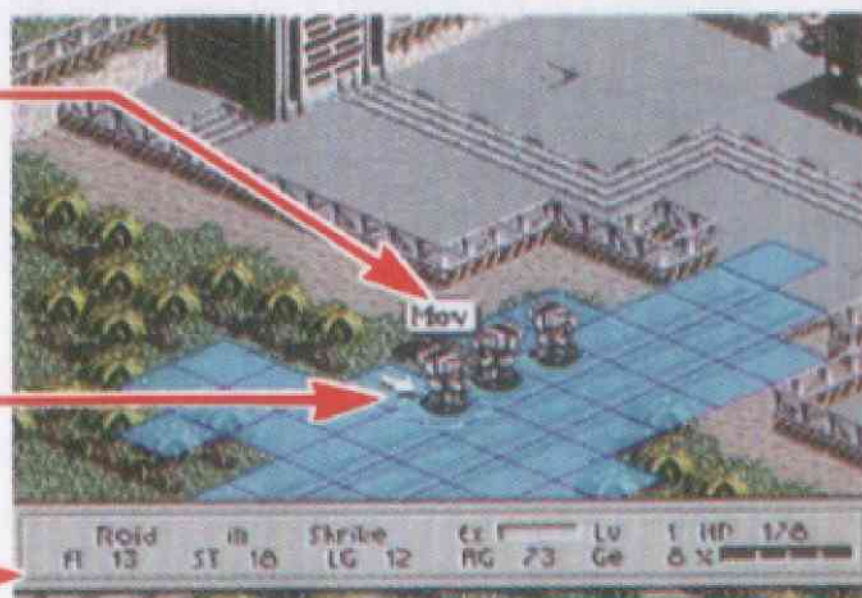
# ● MAPB! の

は のような MAPで われま ターンで ユニット  
 ごとにく く を い、 ユニットの が わると ターン  
 に ります" く の をとることもできま

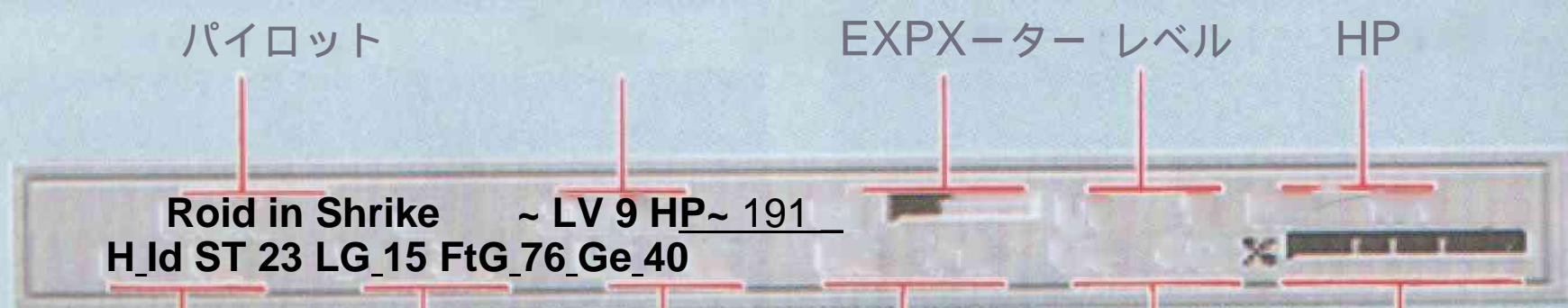
コマンド-----

カーソル-----

ユニットデータウィンド →



## ユニットデータの



パイロット

EXPメーター レベル

HP

Roid in Shrike ~ LV 9 HP~ 191  
 H\_Id ST 23 LG\_15 FtG\_76\_Ge\_40

ファイト ショート ロングアジリティ

HPX -ター

パイロット : しているキャラ  
 クター。

ショート: の

ロング: の

アジリティ: の

:ヴァンツァー

EXPメーター レベルになるま  
 でのEXFW

が きいほど、  
 された にダメージを けにくい。

レベル:パイロットのレベルQ

HP -ター の りHPをメー

HP の りHPの

ター した もの。 0された か

ファイト: の ©C

らボディ、 、 をホ

## の

ユニットの は、 に  
 されますが、 L\*Rボタンで つ  
 または のユニットへ を  
 できます またYボタンで  
 になり、カーソルを わせてA  
 ボタンでそのユニットが





●

されているユニットを ・し  
に で されている が  
で カーソルを  
イ まで かし、Aボタンで  
してくださいQ



はLegs のパーツ  
によって イ します がある  
、 は を 。  
のパーツによっては えられる  
に がありま



●

、 ユニットに し  
て な 、ウィンドウに  
Attackが されま  
な がいない 、End Use  
Item% Cancel力 されます



の  
に ると、 コマン  
ドがFireになり ユニット  
の が く します;カーソ  
ルを して を し、  
Aボタンで してください。



を すると、その  
で への に  
な のリストが されま  
ボタンの で ^を び;  
Aボタンで しますL





を、に  
の が く され  
ます;この までは、キャンセ  
ルして の に れま  
Aボタンで で



## の

は で で われ  
ま では に が  
ユニットで;そのデータは  
に、 ユニットの で、  
にデータ されます;  
データ には、 パーツごとに  
HPがメーターと で されま  
す。 パーツのHPがなくなるとパ  
ーツ されたことになり、デ  
ータ から メーターが し  
ます。ARMのメーターは が  
、 イ が です。

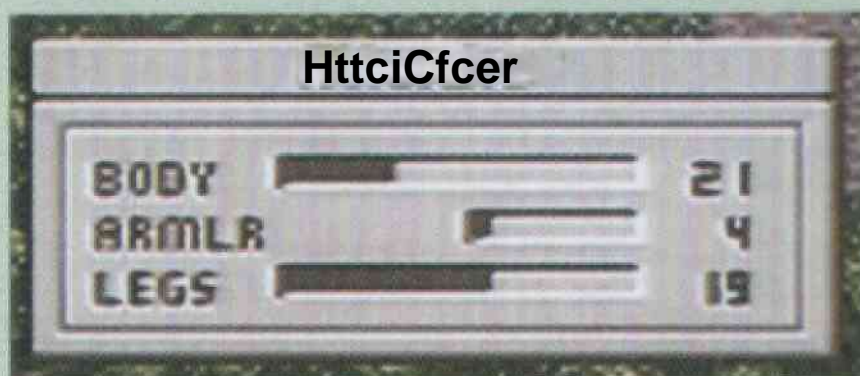


1 データ



## ユニットの について

ユニットは、ボディ、  
・ の4 で されてい  
ま それぞれHPを ってお  
り、HPが1の まで、  
り します。○になると  
されたことになり、  
でのグラフィック も しま  
す。ただしボディが された  
で、ユニットは に  
なり、パイロットは してし  
まいます、





・  
 ターンで、 の にな  
 った 、 な  
 されま なら も  
 で への は  
 のみです



## •その のコマンド

ユニットは、 ・  
 い をとることができます;  
 の にBボタンでコ  
 マンドウィンドウが きます;



## アイテムの

コマンドウィンドウのltwmを  
 び、Aボタンを してください。  
 そのユニットが しているアイ  
 テムを することができます;



## の の

ユニットを した に、  
 のパーツを することがありま  
 パーツは がいる は  
 に り、いない は の  
 ストックに りま



## システムウィンドについて

ユニットの さ  
 れている にスタートボタンを  
 すと、システムウィンドウカ  
 されま ターンの や  
 、コンフィグモードを  
 することができます;





# とSUPPLY

ゲーム力　むと、　Mに　を  
えるようになります。　ユニッ  
ト力　に　している　にコマ  
ンドウィンドウを　き、Supplyを  
すると、アイテムの　と



の け えができま また、 に していると 々にHPが  
し、 されたパーツもHPがに します。

# マシンスティタスの

コマンドウィンドウでMachine  
Statusを      すると、ユニットの

を ることができます。 パーツ  
のHPの Now と Max

が とメーターで されていま

す Moveは ます Statusは、チャフやスモークなどの  
を けている を します。



# パイロットスティタスの

Pilot Statusでは、パイロットのレベル、  
、力、

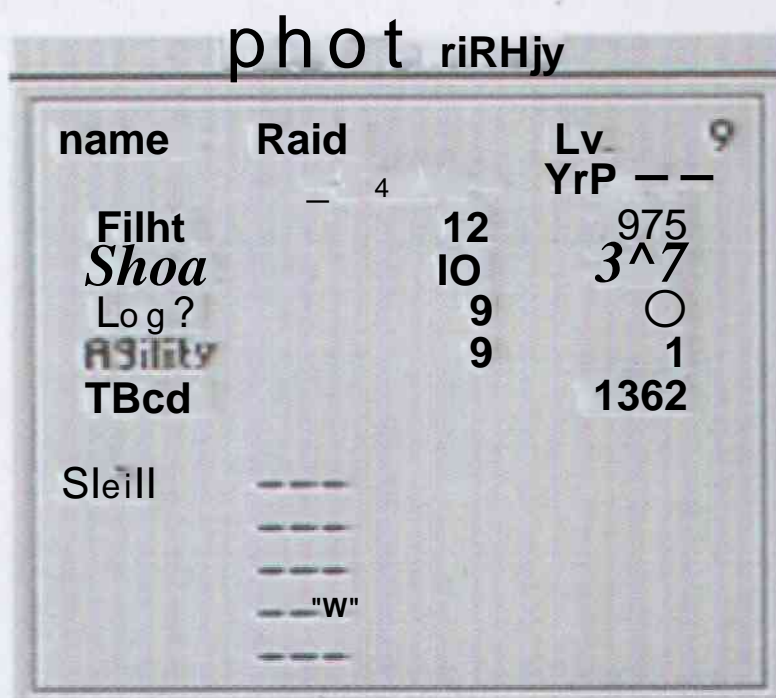
、 値それぞれのState ラ

ンク とExp S 、 ! の

な の 、 によって

られたskin m な / .

されます;



## イクイップメント・ビューの

Equipment Viewでは、 の を しま Bodyボディ、 L.  
Grip 、 R.Grip 、 L.Shoulder 〉 R.Shoulder 、 Name  
、 Bullet W り / 、 Range 3

/

で





# キャラクターの成長

## LEVEL UP

や のキャラクターは を ねることによって、  
を し していきます ^ は 、 、  
S 、 の4つに され、 でそれぞれの を  
とるごとにその が されますL

- での の  
は、 で った  
・ごとに されていきま また、  
にヴァンツァー され  
ても、それまでにその で て  
いた は されま



### &I とレベルアップ

S が いほど に えるダ  
メージが きくなり、 に から  
けるダメージが なくなります。

カJ の に すると、キ  
ャラクターのレベルが カ・ります。



### と / の

i を ねる で ヴァンツァーの  
パイロットは ! を て、 に

していきますカミさら【 それぞれの  
がある に すると、キャラクターは  
な / を る ができま

/ が えるのはレベルアップ  
て それまでに / の に な  
を ていると、レベルアップと に  
でウィンドウが き できる  
/ のリストが されま

BOPU5 exp gy 23?

PttGt RO<d		
w	+66	1500
fhort	+10	2006
LQfIS	+10	2700
ASitivity	+33	1920





の と

/ の に な

は、キャラクターごとに、また

ごとに なります キャラ

クターによって、 のネ に

があるわけです



• の と

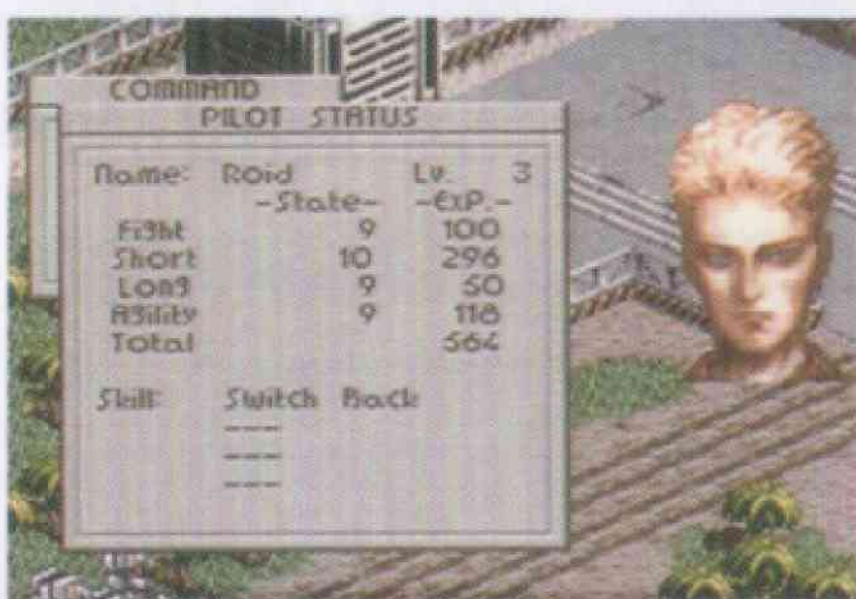
できる / の カミキ

ャクターによって いがあるこ

ともありま なキャラは

が く、 なキャラは で

きる が ないのです。



• できる / の と

できる / は、

が てを できるわけではありませ

ん ごく なものを

ごとに!つづつ しましょう

Stun Xタンパンチ

のヴァンツァーをマヒさせ、

ーン にする'

Duel し ち 5 に った ^ で、

の を い つ ,

Guided S い ち : ^ , ^ で の

を い つ ,

• について

を よく すには、

を え、

した をうまく うとい

いでしょう。

えば、 の の りを むコの やHP DF" れた

のヴァンツァーで を り、うしろから をするなど、さま

ざまなイ i を え、あなたならではの を えてみましょう。

/ を する は、 するキャラクターの な

M 、 s を え、 / を えさせまし

よう。 えた / は、 できませんので してください。



# について

## TOWN GUIDE

ゲーム力 するにつれ、 くのハフマン の に れるようになります  
 MAPで をクローズアップし Aボタン 、さらにAボタン  
 で に ります； にはさまざまな があり、 のパーツを っ  
 たり、」 を めたりできます；

## にあ な

に ると、まず の カ  
 されAボタンで のメニュー  
 ウィンドウが きます； によっ  
 てさまざまな ！ がありますカミ  
 ここではどの にもある な  
 ものを します；



### Shop



ツ、  
アイテムを  
りいできま  
や のパー

### Colosseum



と  
がもらえ  
ます。  
す

### Military office



敵の"TI"を  
けたり、  
ます。 井ここで

### Set up



ストック  
(  
で  
が  
できま  
の

### Bar



けると、  
られることも  
す  
しか  
が

### Save/Locid



ゲームのデータ  
セーブしたりロー  
ドしたりできま  
す



によって っているものが  
なりま ったものはセットア  
ップする は、ストックに れ  
られます; るのもストックにあ  
るものしか れません。



"ソ アップしな ら う

## Buy う

Select: Weapon かParts パーツ か、Itemち アイテム か  
うものの を します

Position: 、 ハーツそれぞれに、どの に するものを うか  
を びます アイテムを う は されません

Item list それぞれの が されます の は⑧ にそのア  
イテ のデータが されます;

の

ボタンの でアイテムを び、

でその を められま Aボタンで

で Moneyは ○ Totalは

の でt



## Sell る

Select: Weapon かParts パーツ かItems アイテム か  
るものを します;

Position: 、 ハーツそれぞれに、どの に するものを るか  
を びます アイテムを る は されません。

Item list それぞれの されます ffi の の は っている  
、 にそのアイテムのデータが されます;

## Set upくセットアップしながら う

Edit:セットアップする の に むか、セットアップをキャンセルす  
るか びます “

Machineselect:セットアップする を びます。 の 1で+  
ボタンの て を びaボタンで

Set UP か ハーツのセットアップまたは の Name  
かカラーリンク CT Paint を びます;

Position : 、 パーツそれぞれに、どの に するものを うか  
を びます Paintを んだ は されません。

Parts list それぞれの が されます の の は⑧ ,  
はデータ『 に っずつしか えません はずした はストックに ります。



セットアップ の  
ボタンの でアイテムを び、  
Aボタンで に され  
ていま の の のW/  
Pは にたいする 。



の にWeight over と されたアイテムは  
オーバーで できません” Readyになるようにエンジン  
を げる いアイテムを んてくださいい

Paint:ボディカラーを できま  
Nam : を できます《

# MILITARY OFFICE ミリタリーオフィス

Ocu の で ここで  
の が MAPで さ  
れ、 の を けます。  
を けた は、ミッションの  
が けられなくなるのでi  
してください。



• の  
の で する と の  
おおまかな がミッション  
の の に されま  
BOSS DATAの にはボスのグラ  
フィックカ されています;



## BQSS DATA [ENEMY DATA YOUR DATA

のボスのデータが の ^で う ユニ ユニットの  
されま ・ ャットの 、その とその AT の  
・ £ の AT とHPの 、ボス とHPの が さ  
力と で のレベル されます○ れま

BOSS DATA	ENEMY DATA	YOUR DATA
Short 32	Normal unit 3	Unit 5
St 40	Boss unit 1	AT 218
LOA, 17	Supply car 2	HP 328
fillity 37	AT 89	Ace Pilot
Total 125	HP 57	Roid Lv. 1
	Ace Pilot	
	Enemy 3 Lv. 3	



# f^ 闘技場

エントリーを する  
このゲームでは およびお の は、  
では しか できません‘で  
きるだけ に Entry するほうがいい  
でしょう○ VSPlayは モードで しくは  
P3Iを してください。

マシンを 選ぶ  
ユニットの から、 に するメ  
ンバーを びますしメンバー の のカーソル  
を に かけて、 したいメンバーに わ  
せて タンを し、マシン で したら  
び タンでi してください。

を する  
この では、 う を できま  
ネ の の でカーソルを かし、 タ  
ンで を によって  
<ODDS>が なります 。 け を め、  
の を してから、 ^へ します。

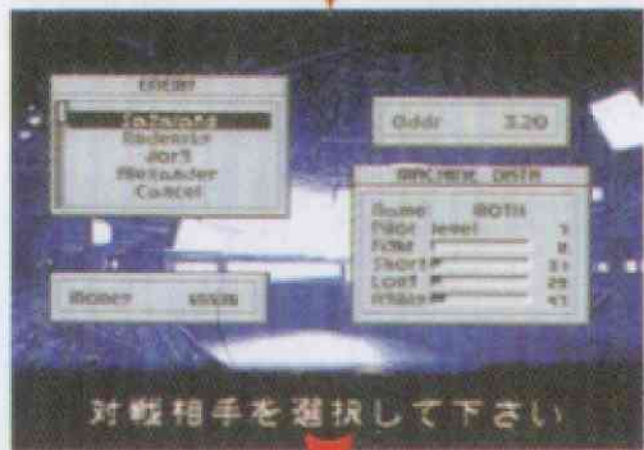
^は ^と ジターン です ただし  
ネ はありません。 は ! でも 3 で  
も している ての から できます  
^ にGive up ギブアップ!することもで  
きま ^ で します

っても けても M に じた f が り、 っと け と  
に じたお がもらえま

# Status window ステータス

パイロットの が られ  
ます。パイロット ウィンド  
ウでカーソルを かし、 Aボタ  
ンでパイロットを しま

ステータスウィンドウの  
に、VS Playで できるパス  
ワードも されていま





# SET UP

# セッアップ

ストックにあるパーツや  
を け えたり、アイテム  
をユニットに たせる がで  
きるの このセッアップ  
です と が つ  
になったような ですL



Edit のセッアップパイロットステータスを る、のいずれかを  
Machine select:セッアップする を します また、 のウィ  
ンドウの は W です。

Setup:セッアップするものを、 、 ーツ、アイテム、 、カ  
ラーリングの から します。ItemのStockは に、Tradeは の  
Hemと 、DropはItemを てます。

Position け える やパーツの を びま アイテムのセ  
ットアップでは されません。

Parts list それぞれのアイテ が されます; ボタンで のカ  
ーソルを させ、aボタンで してください。

Paint の を できま

Name を できます、

Pilot Status:パイロットの カ されます。

” は、 、パーツ の を に した で、その  
が けれ fMいほど れています。

hpは からボディ、 、 、 を します。w/pは の  
の を100%としてオ している をグラフで したものです。  
このグラフの Ready に してください。

Fight Wit

Short S

Long : 5

Agility : ! カ 評価

Total :



## 注意!

の にWeight over と されると オ  
ーバーで です またパーツを した だとNo Parts  
と されやはり になりま

## Pilot Statusの

キャラクターの カ されます、 もう Aボタンを すと、

えたSkillを

F i ght/ Sho rt/

Long/

Agility/





# キャラクター

## CHARACTERS

### Roid Clive

#### ロイド

23 ・ 8 K 75kg

オーストラリア 。 OCU のエリートパイロット。 であり、 でもあったカレンの によって を われて OCUの キャニオンクロウの となる。 な であり、 からもわれているコ は だが、 ようにな を つ



### Kalen Meure

#### カレン

23 ・ 7 、 58kg

ロイドの の OCU のパイロット。 でしなやかな の ち ,tt は とは えないほと 口。





Colonel Orson

オルソン

47 ・ 80crrK

74 OCU の

で キャニオンク

ロウの ○



CANYON CROW

キャニオンクロー

OCU の オルソ

ン によってスカウトさ

れた な が まって

いるn



Ryuji Sakata

サカタ

28 ・ 175〇

65kg ○ への

から を び し

に ロイドの 。

Natalie F.Blakewood

ナタリー

21 ・

168cnk

55kg

の 。ロイ

ドの で

をまとめる

な "



Keith Carabell

キ\_ス

2 ・ 18 K

75kg を

てキャニオンクローに

を えない

Joynas Jeriaska

J J

25 ・

192g

82

kg アメリカ

の

キ

ャニオンクローで る4XAを

に りしている。







Driscoll

ドリスコル

28 • 183cm

77kg USN の  
は れるが に  
につつまれた 。



Committee President  
Reiji Sakata

サカタインダストリー  
としての はズバ  
けており、 から  
へと を る



HELUS WALL

の  
USN 6  
として を かしてい  
る。 6 で さ  
れている。



Demetrius

g R%リーヴ  
隊長



V  
かS e  
rlin  
ブ

Gh\*%

C



が  
リC  
ス



おくを  
ジ





データ・ファイル

DATA FILE

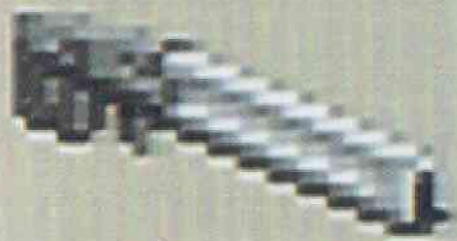


ヴァンツアーの、Aーツ、アイテムはくあり  
まここではそのデータのとなものをしま

JHSAPONS

データの

AT: X I の  
Hit:  
Range (Ra): Weight (Wt)  
Bullet(Bu): り / (B  
letの はBuyやSet upでは されませ  
ん)H\$: OO = です

AT	5x	4
DF		0
Hit		53
Range		1
Weight		9

					
ラブタ MG		イグチ5 ライフル		RIM-3グレネード	
AT : 4X3	Hit : 72	AT : 12	Hit : 75	AT R 13	Hit : 72
Ra : t	Wt : 8	Ra : 1	Wt : 8	Ra : 1-4	Wt : 16
Bu : 00	H\$ 100	Bu : 8	H\$ 100	Bu 8	H\$ : 320

					
MGR Mランチャー		ピズ3 Mランチャー		カルヴァドスRランチャー	
AT : 2x 12	Hit : 74	AT 1 X 14	Hit : 68	AT 3 X 1	Hit : 76
Ra : 3-5	Wt : 20	Ra : 3-4	Wt : 12	Ra : 3-5	Wt : 26
Bu : 2	H\$ : 340	Bu 3	H\$ : 120	Bu : 3	H\$ : 400



# PARTS

パーツ

## BBODY

### データの

DF      カHP :  
Engine (Eg)   ネS®   カ  
Weight (Wt):  
Int. Weapon(IW):  
H\$

	DF	12
	HP	40
	Engine	110
	Weight	28
	Inter	None

		
ゼニスボディ	ギザボディ	ハスキー-MKJ1ボディ
DF : 11 HP : 33	DF : 13 HP : 45	DF : 13 HP : 39
Eg : 130 Wt : 24	Eg : 120 Wt : 30	Eg : 140 Wt : 26
H\$ : 340	H\$ : 400	H\$ : 400

## ARM

### データの

DF      カHP :  
Hit  
Weight (Wt):  
Int. Weapon (IW):      内蔵武器  
H\$ : W&

	DF	16
	HP	30
	Hit	75
	Weight	17
	Inter	Punch

		
ゼニス アー	ギザ F...	ハスキー MK.III7
DF : 14 HP : 24	DF : 15 HP : 26	DF : 17 HP : 24
! Hit : 60 Wt : 18	Hit : 61 Wt : 24	Hit : 63 Wt : 18
W:PUNCH H\$ : 160	IW:PUNCH H\$ : 200	IW : PUNCH H\$ : 200



## Leg

### データの

DF      カHP:


Engine (Eg):サブエンジンfl®

Move (Mov):      カ

Weight (Wt):

H\$

	DF	13
	HP	31
	Engine	0
	Move	5
	Weight	19

					
ゼニスレッグ		ギザレッグ		ハスキ-MK.IIIレッグ	
DF : 13	HP : 26	DF :14	HP : 34	DF :16	HP : 30
-	Mov : 12	Eg :—	Mav : 12		Mov : E4
Wt : 20	H\$ : 260	Wt : 24	H\$ : 280	Wt : 20	H\$ 280

## COMPUTER

### データの

Fight:

Short :

Long : 5

Agility (

コンピュータは、      の      および      のみを      するパーツで;

な      (AT)や      カ(DF)を      させるものではありません。ゲームが

するにしたがって、      の      が      になってきた      に、      に      ったコ

ンピュータを      するといいでしょ

## BACK-PACK

### データの

Item アイテムのネ      載 Range アイテム      の      の

Engine サブエンジンのネ      カ Weight :

バックパックがなくても、      は4つまでアイテムを      つことができますし

また      アイテムを      のない      で      つことも      で      バックパ

ックのサブエンジンは、ボディのエンジンに      け      して      され、      のネ

を      させま

## パーツ・      の      びかた

じ      のパーツや      でもそれぞれ      があり、パイロットの      、

、      S      の      の      で      いものにあわせて、また      を      げる

ならDFの      いパーツや      を      ぶといいでしょ



# な パーツ

くデータの  
 A T D F : カ H  
 P Hit : Ran  
 ge : Weight : !nt.  
 Weapon Engine :サ  
 ブエンジンの Move  
 Punch :パンチ Gun  
 : Fight :  
 , パーツの には、  
 セ を した  
 パーツ、サブエンジンを した  
 パーツなどがありま にそ  
 の な を げておきますの  
 て; にしてください。



F “ ロングトンファ の に、こ のような に つ も ある	ヘタ、ンドロッド に する、 。	WS-2シールド には へ、この ようなシールドも で き
WS-20シールド につけるシールド。 の い にお め。	ガロールレッグ な に している。 サブエンジン て: へ をアッズ	ガストアー カミ になってお り、 の カ 1 はできない。



アイテムは ごとに、4つ っ  
 ことができます ノバツクノバツクを  
 すると、その に じた  
 のアイテムを で つことがで  
 きま いずれのアイテ も、ア  
 イテム コマンドで します;



Repare リペアー : パーツの を するアイテム。 の  
 によって ある。

Mine マイン : 。 そのユニット っている に する  
 ことができます。 • の SUなくその に まると します;

Chaff チャフ ミサイルなどの 5 での に して  
 が む にたいして する" ターン が ○ミサイルポッ  
 ドでの

## モード VS Play について

コロシウム で だちのヴァンツァーと ができますし で  
 きるのはRegular このカセットの のヴァンツァー とGuest  
 パスワードで したヴァンツァー の2 ですL

Manuak Auto : RegularとGuestの を めたのち、Manual  
 は ^と に は てIコントローラー Autoはヴァン  
 ツァーの を めると で を めますし に する  
 ヴァンツァーは、Player IはRegularとGuestのどれでも、Player 2  
 はGuestのみ できます;

I nput: Guestのヴァンツァー 8 のパスワードを できま  
 To したデータはリセットや をOFFにすると えてしまい  
 ま

Delete : I nputで したデータの を いますi

View : したヴァンツァーのデータを します;

で てたヴァンツァーのパスワードをステータスウィンド  
 ウで て き め、 だちのカセットに すれば、 だちと  
 ゲームが しめます;



## 【 について】

お い げいただいた が しない な Bh んだだけでゲー  
ができなくなってしまった は、ROMカセットに を a え  
て、 あてに、 ・ いにてお りくだ&い “ の «£ »  
されたソフトについては、 のように # させてい1/ AU

C j での 11S-I 、 の» すwWN—I・ T SE 1,1、  
ソフトと いたします。

○お の による や , の による の に  
よらない での の は、 はい,L.IUA IT-/ 'い“

○リチウ の は、 より5 とさせていただ・・ iMiEM  
れのソフトについては、 [ JEimu 1.1 I b r 1" ”  
にてお い わせください。

○ソフトを る には、 ず してくだ&い。 I による  
、 つい1【' 1CLH^!【、 んので / r </」い,

○尚、 に8» ながら につ しては の とさせていただa  
ます;ご ください“

あて

TI50 18 II・ビル・20ー

スクウェア J

PHONE 03-5488-1525 ~A/10:0g 18:00 ・ < 三々

ゲームの やデータなど、 に!»す は、・に ながらお

けいたしかねますので ご ください

# so z?aOE

## スクウェア

©1995スクウェア/ジークラフト  
イラストレーション/  
EC プ/

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY  
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.

の 、 び あ します。

AJC づa コニrは のi です